

# Programiranje – III razred

Domaći zadatak broj 3

---

# Domaći zadatak broj 3



1. Realizovati konzolnu aplikaciju koja pomoću metode sa nazivom **izracunajPovrsinu** računa površinu prostorije. Ulazni parametri (zadaju se direktno, bez unosa sa tastera – kao na času) su dužina, širina i visina prostorije. Obezbediti konzolni ispis rezultata.
2. Realizovati konzolnu aplikaciju koja pomoću metode sa nazivom **srednjaVrednost** računa aritmetičku sredinu tri broja (brojA, brojB i brojC). Obezbediti konzolni ispis rezultata.

## Napomena:

Na slici desno je dat prikaz koda kojim se iz Main() metode prelazi u klasu (kako je to rađeno na času).

Domaći zadatak je obavezan za sve.

Urađen domaći poslati mejlom.

Fajlove imenovati na sledeći način:

**Prezime.Ime.DZ3\_Z1 i Prezime.Ime.DZ3\_Z2**

```
namespace UputstvoZaDomaci
{
    class Program
    {
        Program()
        {
            // MESTO PISANJA KODA...
            // MESTO PISANJA METODA...
        }

        static void Main(string[] args)
        {
            Program p = new Program();
        }
    }
}
```